



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

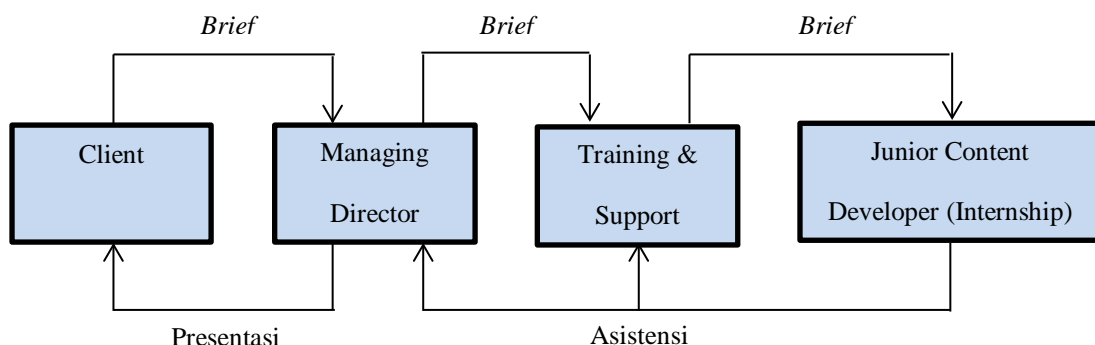
3.1.1. Kedudukan

Selama melakukan praktik kerja magang di *development center* PT Digimaster Inovasi Cemerlang, penulis ditempatkan dalam tim kreatif sebagai *junior content developer* dibawah naungan pembimbing lapangan Anggi Krist Dewi. Penulis bertugas membuat konten-konten video pembelajaran, melakukan *editing* video dan membuat iklan produk perusahaan untuk sosial media perusahaan.

3.1.2. Koordinasi

Dimulai dari *client* memberikan *brief* kepada *Managing Director*, selanjutnya *Managing Director* akan memberikan tugas kepada *Content Developer* berupa *brief* singkat baik secara langsung atau melalui pesan singkat *whatsapp*. Selanjutnya *Content Developer* akan mempelajari terlebih dahulu *brief* yang telah di berikan, jika dirasa cocok maka pekerjaan itu akan di berikan kepada penulis. Penulis yang menjadi bagian dari tim kreatif di *Development Center* bekerja dibawah naungan pembimbing lapangan selaku *Training & Support* yang akan memberikan/mengecek pekerjaan penulis sebelum di *publish*.

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis tidak hanya di berikan pekerjaan oleh pembimbing lapangan saja, bisa di berikan langsung oleh *Managing Director* atau diberikan pekerjaan dari tim lain di *Development Center* baik *Information Technology (IT)* ataupun *Education Content Developer* jika pembimbing lapangan sedang ada proyek yang dikerjakan.



Gambar 3.1.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang dilakukan

Berikut tabel tugas penulis kerjakan saat melakukan praktik kerja magang di PT Digimaster Inovasi Cemerlang.

Tabel 3. 1. Detail pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 April – 5 April	Poster UN SMA Mograph Tata Surya	Membuat poster Membuat aset tata surya dan editing
2.	8 April – 12 April	Mograph Tata Surya	Editing tata surya
3.	15 April – 19 April	Demografis AI	Membuat gambar demografis Membuat gambar AI
4.	22 April – 26 April	Testimoni	Membuat testimoni pengguna
5.	29 April – 3 Mei	Prospek jurusan : DKV, Dokter, Science, Ilkom, Ekonomi dan Hukum	Membuat prospek-prospek jurusan
6.	6 Mei – 10 Mei	Video verifikasi email	Mengedit video verifikasi email pendaftaran
7.	13 Mei – 17 Mei	Revo banking	Membuat gambar revo banking
8.	20 Mei – 24 Mei	Riset	Melakukan riset design, video dan competitor
9.	27 Mei – 31 Mei	Download dan Instal XAMPP	Membuat dan mengedit
10.	10 Juni – 14 Juni	Mengaktifkan Web server	Membuat dan mengedit
11.	17 Juni – 21 Juni	Style HTML	Membuat dan mengedit

12.	24 Juni – 28 Juni	Web Design	Mengedit
-----	----------------------	------------	----------

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada bagian ini penulis ingin menjelaskan apa saja yang sudah penulis kerjakan selama melakukan praktik kerja magang.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis akan menjelaskan pekerjaan-pekerjaan yang telah penulis lakukan selama melakukan praktik kerja magang di PT Digimaster Inovasi Cemerlang.

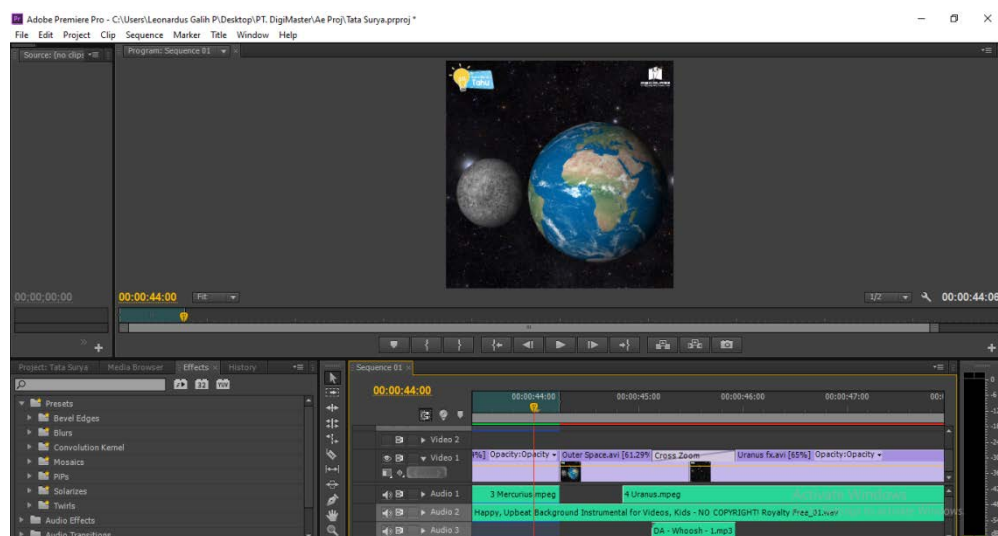
3.3.1.1. Mograph Tata Surya

Penulis mendapatkan tugas ini pada saat hari ke 2 pukul 14.00 WIB melakukan praktik kerja magang di PT Digimaster Inovasi Cemerlang. Setelah mendapatkan tugas ini, penulis melakukan riset tentang fakta-fakta tata surya, yang nantinya akan dibahas penulis untuk dijelaskan kepada pengguna Instagram yang mengikuti intagramnya DigiCourse. Penulis melakukan riset dengan harapan info yang penulis sampaikan dalam video dapat dipercaya. Setelah melakukan riset yang cukup penulis memulai mengerjakan proyek ini sekitar jam 16.30. Pada awal mengerjakannya penulis membuat aset-aset yang akan digunakan untuk proyek ini seperti membuat planet-planet tata surya yang akan di masukan ke dalam *motion graphic*.

Fakta-fakta yang penulis bahas seperti perbandingan diameter planet Jupiter yang merupakan planet terbesar di tata surya dengan planet bumi, perbandingan kecepatan perputaran planet merkurius dengan bumi dan planet venus yang merupakan planet terpanas di tata surya dalam bentuk dua dimensi. Byrne (2012) mengatakan, dua dimensi identik dengan *nonsculptural, flat art* yang hanya menunjukkan ketinggian dan kelebaran tanpa adanya kedalaman (hlm. 4).

Penulis menggunakan *Adobe after effect* dalam pengerjaannya, video fakta tata surya di *voice-over* oleh teman kantor yang memang sudah biasa membuat *voice-over* info-info yang di *publish* di *Instagram* DigiCourse. Pada pengerjaannya penulis menggunakan resolusi 720x720p, penggunaan resolusi ini

karena penulis menyocokkan dengan resolusi video yang bisa dimasukan ke *Instagram*. Dalam video ini penulis menggunakan *sound effect free license* yang menurut penulis sangat cocok Setelah pengerjaan *motion graphic*-nya selesai, penulis meminta pembimbing lapangan untuk memberi masukan, ternyata pembimbing lapangan tidak memberikan revisi. Setelah di setuju oleh pembimbing lapangan, penulis memberikan data kepada Kak Wulan. Kak Wulan adalah orang yang mengatur akun *Instagram* DigiCourse, jadi segala sesuatu yang akan di *publish* di berikan kepada Kak Wulan.



Gambar 3.3.1 Screenshot proses pembuatan mograph tata surya

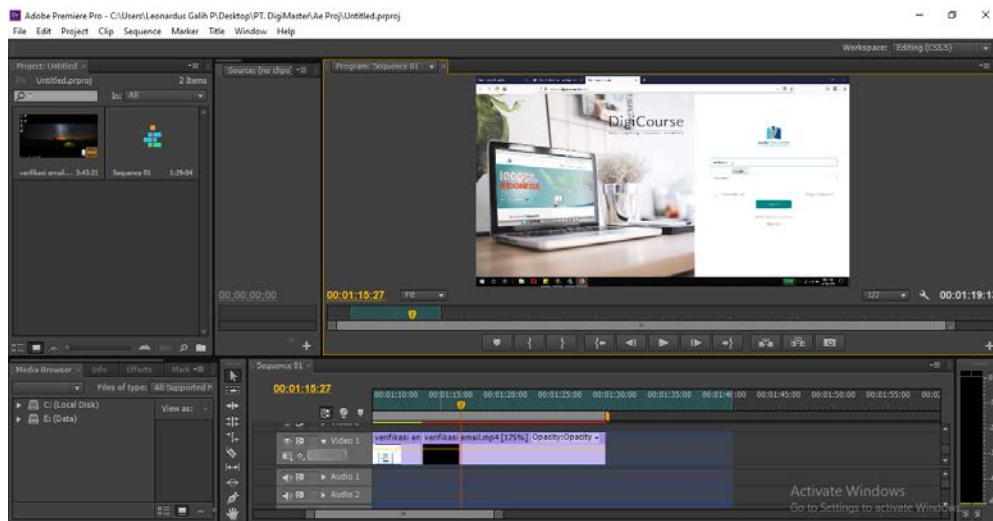
3.3.1.2. Video Verifikasi Email

Video verifikasi email ini adalah proyek DigiCourse yang di buat dengan tujuan membantu pengguna yang mengalami masalah saat melakukan verifikasi email pendaftaran. Video ini dibuat karena pihak DigiCourse mendapatkan banyaknya pengguna yang tidak dapat melakukan verifikasi email, hal ini di ketahui melalui DM di *Instagram*-nya DigiCourse yang menanyakan pengguna kesulitan melakukan *verifikasi email*.

Dalam pengerjaannya penulis hanya melakukan proses *editing* saja. Video mentahnya sudah dibuat oleh tim *Education Content Developer*. Penulis melakukan *cutting* video agar video tidak terlalu panjang dan pada bagian tertentu penulis mempercepat video karena menurut penulis pada bagian *proses loading*

saat *log-in* terlalu lama. Pada proses *editing*, penulis menemukan bahwa *audio voice-over* di dalam video tersebut kurang bisa di dengar, maka penulis meningkatkan *decibel sound* (dB) dalam video agar pengguna lebih jelas mendengarkan penjelasannya dan mengurangi *noise* yang cukup mengganggu. Moncada (2019) mengatakan bahwa biasanya penggunaan *voice-over* hanya untuk menyampaikan sebuah pesan kepada pendengar/penonton, karena sifatnya yang naratif biasanya *voice-over* tidak melibatkan sebuah emosi kedalam intonasinya (diakses: bunnystudio.com tanggal 3 desember 2019, 22:00).

Pada saat di halaman depan *web* saat melakukan *log-in* terdapat informasi pribadi yang terlihat, sehingga penulis diminta tim *Educaion Content Developer* untuk menutupi/memblur pada bagian tersebut. Proses pengebluran, penulis hanya memblok dari bagian awal informasi pribadi di tulis sampai akhir tulisan. Penulis yang memang cukup sering melakukan editing dengan menggunakan *adobe premiere*, tidak menemukan masalah yang begitu besar dalam proses pengeditan video tersebut walaupun beberapa bagian dalam video bermasalah.



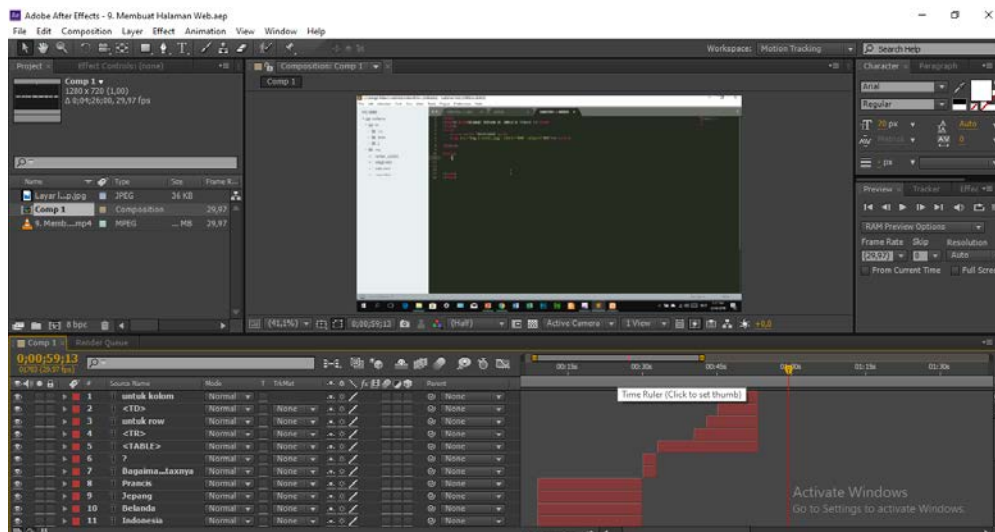
Gambar 3.3.2 Screenshot penyuntingan video verifikasi email

3.3.1.3. Web Design

Video *web design* adalah salah satu materi *E-learning* yang akan dibuat dalam membantu pengguna untuk mempelajari bagaimana membuat *web*. Sama seperti video verifikasi email, materi mentahan video sudah di buat. Video *web design* ini

dibuat oleh Ibu Elisa selaku *Managing Director*. *Managing Director* memberikan *brief* dan proyek ini pada minggu-minggu terakhir masa praktik kerja magang penulis di PT Digimaster Inovasi Cemerlang. Mackay (2011) mengatakan “*the brief is the most important piece of information issued by client to agency*” (hlm. 85). *Client brief* bersikan informasi penting tentang keinginan *client*, agar mengerti apa tujuan dari *client* perlu dilakukan analisa pada sebuah *brief* sebelum mengerjakan sebuah proyek. Proyek *web design* ini juga merupakan proyek terakhir yang penulis kerjakan.

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah menonton semua video mentahan yang sudah di berikan *Managing Director* kepada penulis, lalu penulis memilih video mana saja yang akan dimasukan. Setelah memilih video-video mana saja yang akan penulis gunakan, penulis memasukan video sesuai urutan pembelajaran. Penulis tidak memberikan *effect-effect* yang terlalu *complex* supaya materi pembelajaran dapat mudah dipahami. Dalam proses pengeditan penulis menemukan beberapa masalah seperti suara-suara yang bocor, yang membuat penulis harus mengurangi dB *sound*-nya atau memotong pada bagian *sound* yang bermasalah, terdapat juga masalah *noise* dalam *sound* video karena penggunaan *handsfree* saat merekam. Penulis mengedit semua *sound* yang dibutuhkan dengan menggunakan *adobe audition*. Pada beberapa bagian video ada yang perlu dipercepat karena terlalu lama, seperti pada saat membuka aplikasi dan proses penginstalan aplikasi. Penulis melakukan pengeditan dengan cara *per-frame*, dengan cara ini hasil *editing* menjadi lebih maksimal.



Gambar 3.3.3 Screenshot penyutingan video web design

3.4. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan dalam pelaksanaan praktik kerja magang selama 3 bulan, antara lain:

1. Kurangnya pengetahuan penulis mengenai *adobe after effect*, menjadi masalah utama penulis selama melakukan praktik kerja magang yang membuat penulis bekerja terlalu lama.
2. Pemberian tugas suka bertabrakan proyek satu dengan proyek yang lainnya saat sedang dikerjakan, sehingga pengerjaannya menjadi kurang maksimal.

3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang dilakukan atas kendala yang penulis temukan, sebagai berikut:

1. Penulis memperbanyak riset mengenai *after effect* disela-sela waktu, agar dimasa yang akan datang jika penulis harus mengerjakan proyek dengan *after effect* dapat lebih cepat.
2. Penulis belajar untuk *me-manage* waktu lebih baik lagi, agar dapat mengerjakan proyek lebih optimal.